PLAY_ PÔLE IMAGES
NORD-PAS DE CALAIS

# 3ème APPEL A PROJETS SERIOUS GAMES

## DOCUMENT DE PRESENTATION
## Mai 2011

Appel à projets soutenu par :

Le Conseil Régional Nord-Pas de Calais
La Chambre de Commerce et d'Industrie Nord de France
Lille Métropole Communauté Urbaine

RÉGION Nord-Pas de Calais
Lille Métropole COMMUNAUTÉ URBAINE
CCI NORD DE FRANCE NORD-PAS DE CALAIS
Dans la dynamique de J'innove EN NORD-PAS DE CALAIS www.jinnove.com

www.pole-images-nordpasdecalais.com

# I/ PRÉSENTATION GÉNÉRALE DE L'APPEL À PROJETS

Pour la troisième année, le Pôle Images Nord-Pas de Calais lance un appel à projets dans le cadre du Fonds Serious Game ayant pour objectif de soutenir le développement et la production d'œuvres produites sur le territoire régional.

En 2011, cet appel à projets est financé par :

- le Conseil Régional Nord-Pas de Calais (Direction de l'Action Economique) par le biais du Centre Régional de Ressources Audiovisuelles (CRRAV)
- la Chambre de Commerce et d'Industrie Nord de France (CCI)
- Lille Métropole Communauté Urbaine (LMCU) par le biais du Centre Régional de Ressources Audiovisuelles (CRRAV).

Il est doté d'un budget maximum de 500.000 €, dont 350.000 € sous forme d'investissement de coproduction.

Le Pôle Images Nord-Pas de Calais est le maître d'ouvrage de cette procédure, dont les opérateurs sont :

- la Chambre de Commerce et d'Industrie Nord de France (CCI)
- le Centre Régional de Ressources Audiovisuelles (CRRAV)

Comme en 2010, les projets de Serious Game portant sur l'une des grandes thématiques des pôles de compétitivité et d'excellence de la région seront examinés avec attention. Les pôles de compétitivité Picom et Eurasanté sont à nouveau associés à cet appel.

Concrètement, le Serious Game apporte beaucoup aux industries du commerce, pour la formation de vendeurs, pour renforcer les relations entre les produits et les clients ou améliorer l'image des enseignes auprès de leurs clients.

Les applications du Serious Game dans le domaine de la santé sont également nombreuses et diverses : prévention, rééducation, soin, suivi de patients, formation des professionnels de santé …

En 2011 ; le Pôle Images souhaite voir émerger des projets incluant :

- des évaluations qui permettront de prouver l'efficacité pédagogique et d'augmenter la valeur commerciale des Serious Game.
- la prise en compte des dynamiques de groupe (classes, équipe-projet, binôme, etc.) très importantes dans l'apprentissage.

# II/ELIGIBILITÉ DES PROJETS

**RECEVABILITE DES PROJETS :**

Cet appel à projets a pour but de faciliter la mise en place de financements immédiatement disponibles ne pouvant excéder 50% du coût total du projet.

Un serious game est une application informatique qui utilise les modes de conception (game concept, système de jeu, mécanique de gameplay…), les modes de production (game design, level design, playtests...), et les technologies (physique, IA, rendu 3D,

réseau…) du jeu vidéo, dans un ou plusieurs buts allant au-delà du seul divertissement : apprentissage, entraînement intellectuel ou physique, communication, information, promotion, simulation, collecte d'informations. Les ressorts ludiques du serious game rendent la dimension sérieuse plus attrayante et, ce faisant, renforce l'appropriation de cette dernière par l'utilisateur.

Les projets éligibles peuvent être :

- soit des projets de R&D
- soit des projets de nature commerciale

Le projet global s'inscrit sur une durée de deux ans maximum.

Toutes les dépenses sont éligibles, excepté les dépenses de commercialisation ou de marketing.

**ELIGIBILITE DU PORTEUR :**

Tout projet doit être porté par une entreprise commerciale se présentant comme le producteur du Serious Game.

Le producteur demandeur doit être :

- soit une PME de la région Nord-Pas de Calais de moins de 250 salariés telles que définies par le droit communautaire (annexe 1)
- soit une PME non installée en région Nord-Pas de Calais mais qui prend l'engagement, en cas d'obtention du soutien, soit de s'associer avec un partenaire installé en Nord-Pas de Calais, soit d'installer un établissement en Nord-Pas de Calais.

# III/ CRITÈRES ET MODALITÉS DE SÉLECTION

**CRITERES DE SELECTION :**

a) Les projets seront appréciés sur la base :

- de leur intérêt culturel et économique
- du potentiel d'innovation qu'ils représentent
- de leur faisabilité technico-économique, financière et juridique
- de la capacité de ses porteurs à les mener à bien
- du caractère incitatif de l'aide
- de l'intérêt régional qu'ils représentent, en termes de développement et de création d'emplois

b) Les projets reposant sur un consortium réunissant au moins une entreprise, un laboratoire de recherche, un établissement d'enseignement supérieur ou un centre technique seront particulièrement appréciés (un sous-traitant n'est pas considéré comme un partenaire au sein d'un consortium).

c) Les projets portant sur l'une des problématiques des pôles de compétitivités et d'excellence de la région Nord-Pas de Calais, seront examinés avec intérêt.

d) Les propositions de dépenses effectuées en région Nord-Pas de Calais seront contractuelles et feront l'objet d'une convention.

**MODALITES DE SELECTION :**

Un jury d'experts sera désigné par les deux opérateurs de l'appel à projets ; il comportera des représentants des institutions partenaires de l'appel à projets, de l'Etat, ainsi que des experts professionnels indépendants issus du monde du Serious Game (provenant de la région Nord-Pas de Calais et d'ailleurs), de l'entreprise, de la formation et de la recherche. Le jury comporte un président et un secrétaire.

La composition de ce jury sera publiée sur les sites internet du Pôle Images Nord-Pas de Calais, de la CCI Nord de France et du CRRAV.

Le jury rend un avis sur :

- les projets à retenir
- la nature du soutien (le taux d'intervention et la forme)

Cet avis est transmis aux deux opérateurs de l'appel à projet, pour décision et mise en œuvre des conventions qui seront proposées aux bénéficiaires.

# IV/ NATURE DU SOUTIEN

Le soutien aux projets peut prendre la forme :

- soit d'une subvention d'investissement
- soit d'un investissement de coproduction (le soutien se traduit par un pourcentage de coproduction à valoir sur les recettes nettes ou brutes de commercialisation du Serious Game et ce au premier euro de tous les mandats)
- soit d'un financement mixte entre les deux formes d'intervention précédente.

Les subventions d'investissement sont attribuées aux projets présentant une ou plusieurs des caractéristiques suivantes :

- une aide demandée d'un montant modeste
- projet en phase de prototypage ou de pré-commercialisation
- projet porté par une entreprise en création
- projet dont le modèle économique ne comporte aucun retour sur investissement.

Les investissements de coproduction sont attribués aux projets présentant les caractéristiques suivantes :

- projet faisant preuve d'un modèle économique lisible et de perspectives d'exploitation réalistes,
- projet pour lequel le producteur peut produire une lettre d'engagement d'un client pour une part substantielle du total.

# V/ PROCÉDURE ET CALENDRIER

Les principales étapes de la procédure sont les suivantes :

- date de lancement de l'appel : 31 mai 2011 à l'occasion des E-Virtuoses
- premier contact avec l'équipe du Pôle avant le 30 juin 2011
- clôture de l'appel à projets : 15 septembre 2011 à 18h
- expertise et réunion du jury : fin septembre 2011
- second jury mi-novembre pour étude des dossiers complétés

Les dossiers de candidature doivent respecter le modèle du dossier type publié sur Internet.

Ils doivent être déposés sous plusieurs formes :
- un exemplaire en format papier
- un exemplaire en format informatique (DVD ou CD, clé USB)
- un exemplaire en pièce jointe d'email

Un accusé de réception global du dossier sera adressé par email aux demandeurs.

# VI/ PUBLICITÉ

Le présent document sera notamment publié sur les sites internet des institutions partenaires :
- le Conseil Régional Nord-Pas de Calais (Direction de l'Action Economique) par le biais du Centre Régional de Ressources Audiovisuelles (CRRAV)
- la Chambre de Commerce et d'Industrie Nord de France (CCI)
- Lille Métropole Communauté Urbaine (LMCU)
- le Centre Régional de Ressources Audiovisuelles (CRRAV)
- la plateforme « J'innove en Nord-Pas de Calais »
- et sur le site du Pôle Images Nord-Pas de Calais

## ANNEXE 1
## DEFINITION D'UNE PME AU SENS DU DROIT COMMUNAUTAIRE*

### 1. Définition d'une PME

Est considérée comme **PME** une entreprise qui :
- occupe moins de 250 personnes
- **et** dont le chiffre d'affaires annuel est inférieur à 50 M€
- **ou** dont le total du bilan annuel est inférieur à 43 M€

### 2. Cas des entreprises liées ou partenaires

Pour les entreprises liées ou partenaires (groupes), les chiffres ci-dessus concernant les effectifs, les chiffres d'affaires et le bilan annuel s'apprécient de manière agrégée selon les règles précisées ci-après.

#### 2.1 La notion d'autonomie des entreprises

- Les **entreprises liées** : elles entretiennent entre elles des relations de contrôle : droit de vote, droit de nomination ou de révocation des membres de l'organe de l'administration. Les entreprises qui entretiennent l'une ou l'autre des relations de contrôle (droit de vote, droit de nomination ou de révocation des membres de l'organe de l'administration) à travers une personne physique ou un groupe de personnes physiques agissant de concert, sont également considérées comme entreprises liées pour autant que ces entreprises exercent leurs activités ou une partie de leurs activités dans le même marché en cause ou dans des marchés contigus. Est considéré comme marché contigu le marché d'un produit ou service se situant directement en amont ou en aval du marché en cause.
- Les **entreprises partenaires** : deux entreprises sont partenaires dès lors que l'une d'entre elles détient plus de 25 % du capital ou des droits de vote de la seconde.
- Les **entreprises autonomes** : elles ne sont ni partenaires ni liées.

### 2.2 Règles d'agrégation des données de l'entreprise appartenant à un groupe

**Lorsqu'une entreprise n'est pas une entreprise autonome, les règles d'agrégation de ses données sont les suivantes :**

- sont agrégées aux données (effectif, chiffres d'affaires et total du bilan annuel) de cette entreprise, les données des entreprises partenaires de l'entreprise considérée, situées immédiatement en amont ou en aval de celle-ci.

- l'agrégation est proportionnelle au pourcentage de participation au capital ou des droits de vote (le plus élevé de ces deux pourcentages s'applique).

- aux données sont ajoutées 100% des données des éventuelles entreprises directement ou indirectement liées à l'entreprise considérée et qui n'ont pas déjà été reprises dans les comptes par consolidation.

*Recommandation de la Commission Européenne du 6 mai 2003 concernant la définition des micro, petites et moyennes entreprises